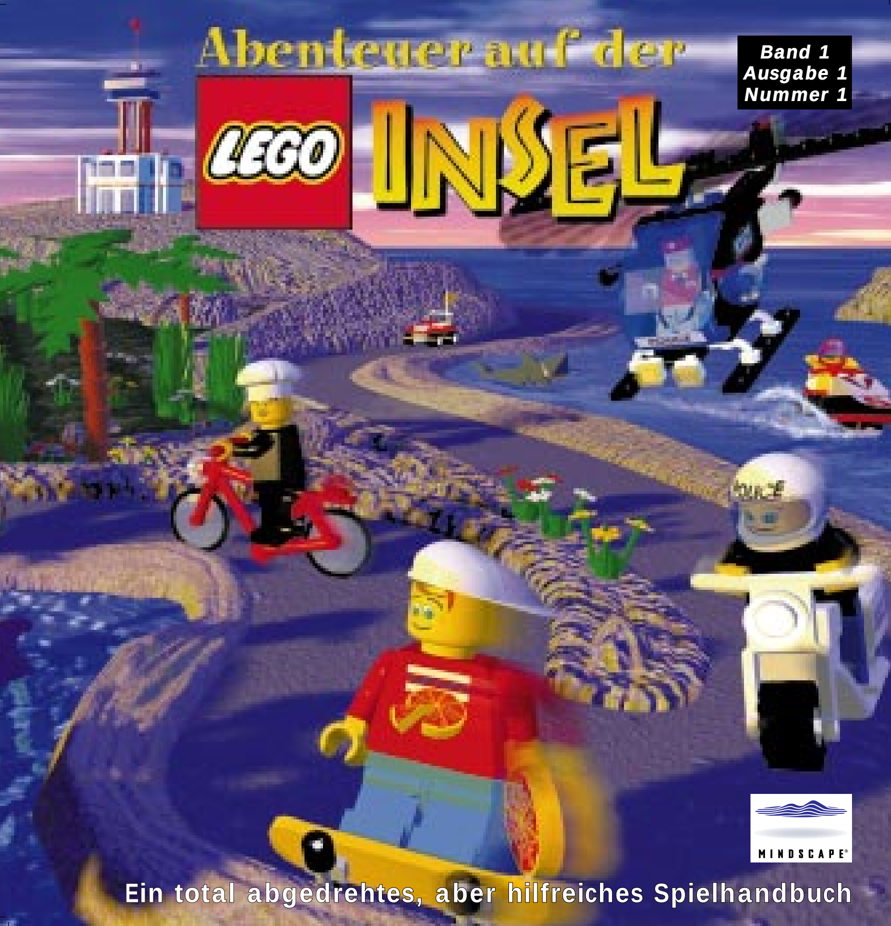
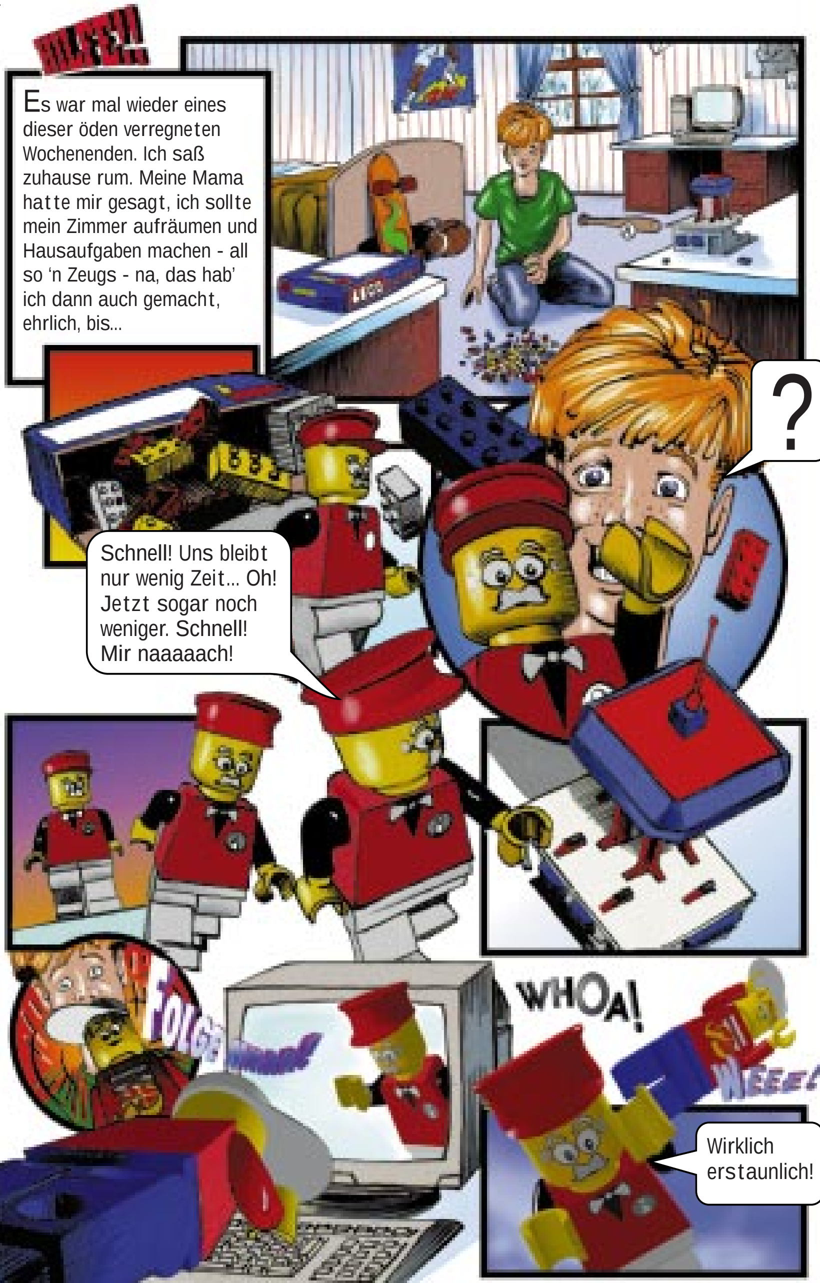

Abenteuer auf der
LEGO INSEL
Band 1
Ausgabe 1
Nummer 1
MINDSCAPE®
Ein total abgedrehtes, aber hilfreiches Spielhandbuch



JETZT ABER LOS!

Abenteuer auf der ***LEGO® Insel*** strotzt nur so vor 3D-Action - ganz schön anstrengend für so einen PC. Zum Spielen brauchst Du einen Computer mit Pentiumprozessor, 120 MHz oder schneller, 16 MB sowie Windows 95. Du benötigst 20 MB freien Festplattenspeicher und eine Soundkarte, damit Du auch hörst, was die anderen Dir so zu sagen haben - und Du kannst mir glauben, die haben Dir so einiges zu sagen. Mit guten Lautsprechern kannst Du Dir die Musik so richtig reinziehen. Und wenn Du einen hochmodernen 3D-Beschleuniger hast, ist das das Allerhöchste. Also, ran an die Maus und losgeklickt!



Leg einfach die CD in die CD-Lade (bei einigen Computern mußt Du die CD erst in ein Ding legen, das man Caddie nennt). Einige Sekunden später erscheint dann der Start-Bildschirm.

Beim ersten Mal mußt Du die Schaltfläche **ReadMe** (Liesmich) auf dem Startbildschirm anklicken. Darin findest Du einige Informationen, die wir in diesem Comic-Buch nicht unterbringen konnten. Danach solltest Du die Schaltfläche **Installieren** anklicken. Nach der Installation kannst Du das Programm über die Schaltfläche **Start** in **Windows 95** starten. Es befindet sich unter Abenteuer auf der ***LEGO Insel*** im Menü Programme. Bis später dann!

HINWEIS: Schau auch mal unter **Konfigurieren** nach (ebenfalls im Menü Programme). Dort findest Du Optionen zur Feineinstellung der Grafiken.



NA, WIE GEHT'S?

Ich bin der Infomaniac. Hab' ich Dir das schon gesagt? Ich weiß alles über die ***LEGO® Insel***. Naja, fast alles. Schließlich habe ich sie selbst gebaut, aber das ist schon eine Ewigkeit her.

Wenn Du mich anklickst - und wenn ich nicht zu beschäftigt bin - dann sage ich Dir alles, was Du wissen mußt. Klick mich dann noch mal an.



Schließlich hab' ich wirklich eine Menge zu sagen, oder?

Ich wohne im Infozentrum, und wie es der Zufall so will, fangen genau dort Deine Abenteuer an. Erst mußt Du Dich in mein Gästebuch eintragen. Wenn Du mich dann anklickst, sage ich Dir, wie Du ein Spiel starten und verlassen kannst. Hier kannst Du auch wählen, wessen Rolle Du übernehmen willst, indem Du einfach die entsprechende Figur anklickst und mit der Maus auf den Ort ziehst, wohin Du gerne möchtest. Ich verrate das wirklich nicht jedem, aber am besten klickst Du einfach alles Mögliche an, wenn Du Dich einigermaßen zuhause fühlen willst.

Halte nach diesem Symbol Ausschau. Wenn Du es anklickst, gelangst Du automatisch wieder hierher ins Infozentrum.

WO DU AUCH HINGEHST...

...irgendwas passiert immer. Obwohl ich ja die ganze Insel gebaut habe (naja, ein bißchen Hilfe hatte ich), weiß selbst ich nicht, was als nächstes passiert. Hinter jeder Ecke lauert eine Überraschung. Zig Leute (vielleicht auch mehr, ich komm' da nie so ganz mit) leben auf der ***LEGO® Insel***. Und alle sind sie irgendwie verrückt, aber ich mag sie. Sie bringen mich zum Lachen.

LOS!

Wenn Du erstmal draußen bist, ist es ganz einfach, sich über die Insel zu bewegen. Halte die linke Maustaste gedrückt (und ja nicht loslassen), während Du die Maus von Dir weg bewegst. Computertypen nennen das „die Maus ziehen". Alles klar? Der Cursor bewegt sich dann auf dem Bildschirm nach oben. Je weiter der Cursor nach oben geht, desto schneller bewegst Du Dich. Zieh jetzt die Maus in Deine Richtung. Dann bewegt sich der Cursor auf dem Bildschirm nach unten, und Du beginnst, Dich rückwärts zu bewegen. Zieh die Maus nach links, wenn Du nach links willst. Zieh sie nach rechts, wenn... Naja, Du weißt schon, wie's geht. Wenn Dir der Finger lahm wird, kannst Du auch die Umschalttaste drücken - dann brauchst Du die Maustaste nicht mehr gedrückt zu halten, während Du herumkurvst! Und als wäre das noch nicht genug, kannst Du obendrein auch die Pfeiltasten verwenden!





BAUEN ODER NICHT BAUEN...

Wenn Du einen Strandbuggy bauen willst, gehst Du zu Hubbis Tankstelle. Um seine Werkstatt zu betreten, klickst Du einfach die Tür an. Klick danach die Innentür an. Dort siehst Du auf einem Gestell Autoteile und auf dem Boden einen blinkenden roten Stein. Klick einfach ein Teil an. Du mußt eins wählen, das wie der blinkende Stein aussieht, und es nach unten ziehen. War's das falsche? Hoppla! Versuch's mal mit dem Hebel links. Aha! Die Teile bewegen sich! Na, vielleicht findest Du ja jetzt das richtige Teil. Zieh es an die richtige Stelle. Und vergiß dabei nicht, die Maustaste gedrückt zu halten.

Wenn Du ein Teil ausgesucht hast, kannst Du es anmalen - verwende dazu einfach die bunten Farben auf der rechten Seite. Einige Teile kannst Du auch mit Abziehbildern verschönern. Wenn das möglich ist, klappt das Buch mit den Bildern auf. Du kannst Dein Modell auch drehen. Verwende einfach den Schraubenschlüssel auf der rechten Seite. Wenn Du mit allem fertig bist, klickst Du zum Verlassen das dreieckige Schild an. Und schon hast Du Deinen superindividuellen Buggy!



Alle Baubereiche in der Stadt funktionieren genauso. Allerdings sehen sie etwas unterschiedlich aus. Probier sie einfach alle aus!

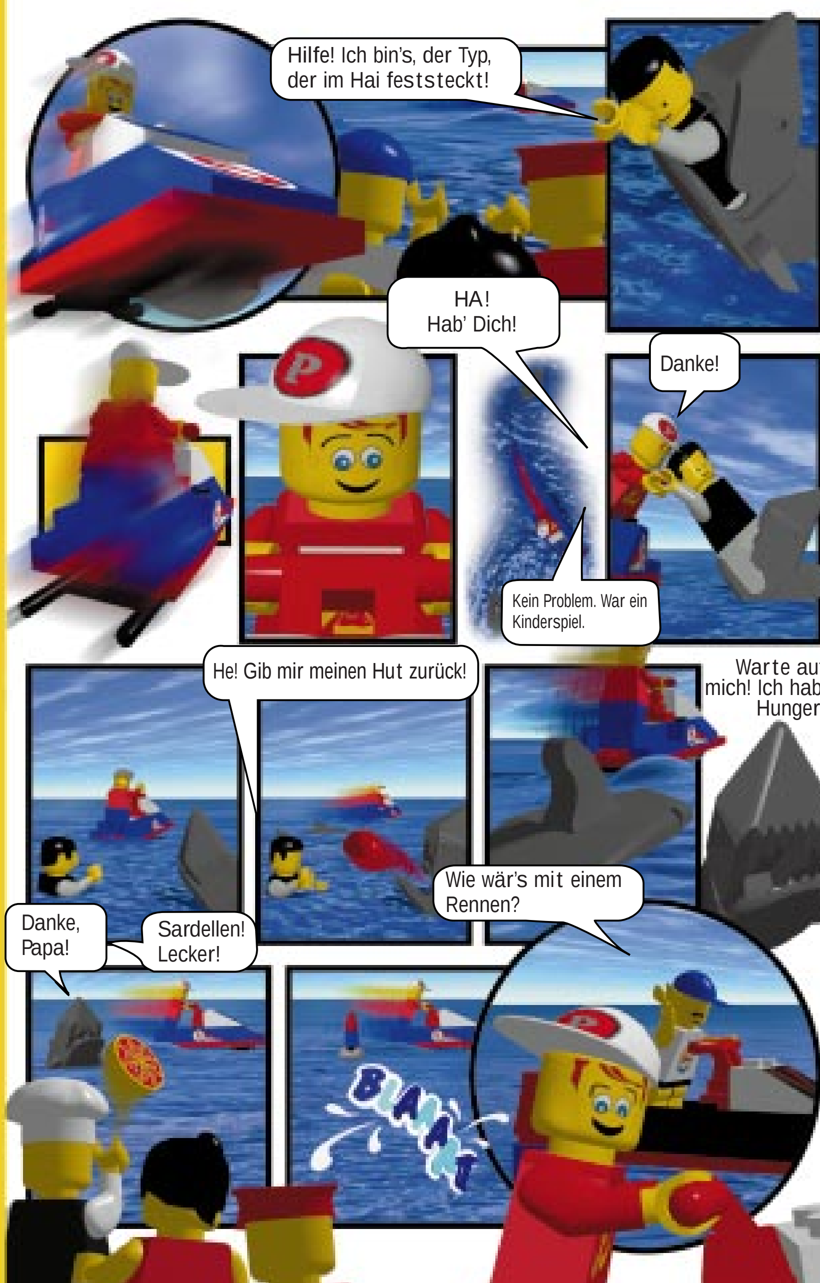
ANGST VORM FAHREN?

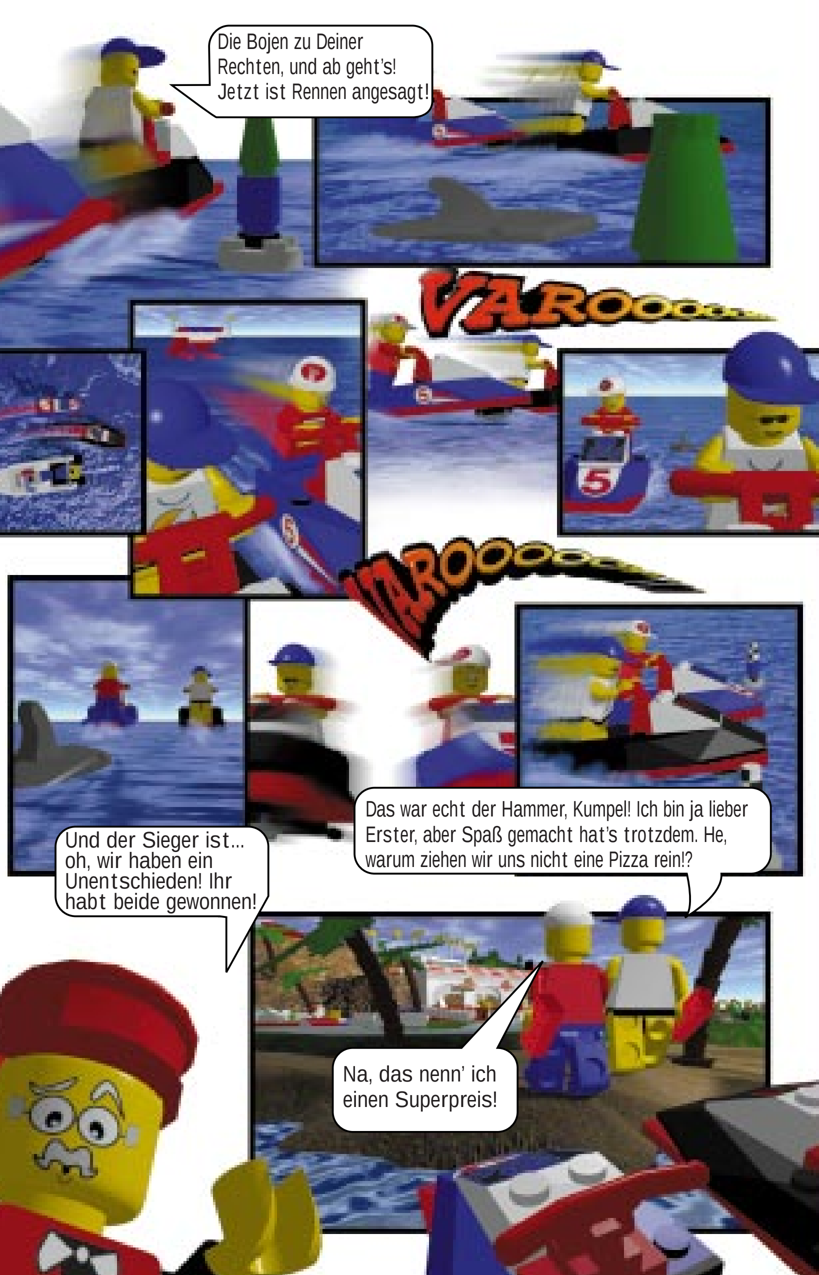
Nicht auf der LEGO® Insel... Fahren ist hier kinderleicht.

Um ein Fahrzeug zu wählen, klickst Du es einfach an. Wahrscheinlich hast Du ja schon rausgefunden, wie das mit dem Fahren funktioniert: Zieh einfach die Maus über den Bildschirm! Wie's nach links und rechts geht, ist ja wohl logisch, oder? Zieh die Maus nach oben, um geradeaus zu fahren. Zum Rückwärtsfahren ziehst Du die Maus nach unten. Am besten ist, Du übst erst mal ein bißchen! Geh zum Strand, und probier ein Jetboot aus.

Wie wär's mit einem Rennen? Der Rettungsschwimmer zeigt Dir die Start-Boje. Achte aber auf die gelben Bermuda-Dreiecke - die können Dich ernsthaft abbremsen!

Falls Du Dich gerade auf einem Einsatz befindest und jemand in Schwierigkeiten ist, klickst Du diese Figur einfach an. Das ist das Mindeste, was Du tun kannst. Und die oder der Gerettete werden Dir garantiert dankbar sein.





SIEG NACH PUNKTEN!

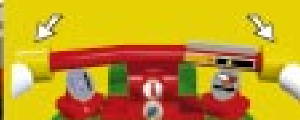
Bei jedem Rennen kannst Du Punkte machen. Für den ersten Platz gibt's einen roten Stein, für den zweiten einen blauen und für das Erreichen des Ziels bekommst Du einen gelben Stein. Ich persönlich mache mir ja nicht zu viele Gedanken um den Punktestand, aber es ist schon toll, ab und zu mal einen roten Stein zu bekommen. Deinen Punktestand kannst Du im Infozentrum überprüfen. Dort gibt es einen besonderen Raum mit einem Punktewürfel. Außer bei den Rennen kannst Du auch noch auf



andere Weise Punkte machen. Beispielsweise wenn Du Einsätze absolvierst, aber dazu kommen wir später...

Während eines Rennens wirst Du eine Anzeige auf dem Armaturenbrett bemerken. Sie enthält einen dicken, farbigen Balken, der angibt, wie weit Du in dem Rennen gekommen bist. Außerdem siehst Du zwei kleine Kreise. Diese zeigen Dir, wo sich Deine Konkurrenten befinden. Sind sie rechts von dem farbigen Balken, solltest Du einen Zahn zulegen - Deine Gegner sind Dir voraus!

Bist Du bereit, Dein Fahrzeug zu verlassen? Dann klick einfach Deine LEGO® Hände an. So steigst Du direkt aus oder ab.



GESTALTEN NACH WUNSCH!

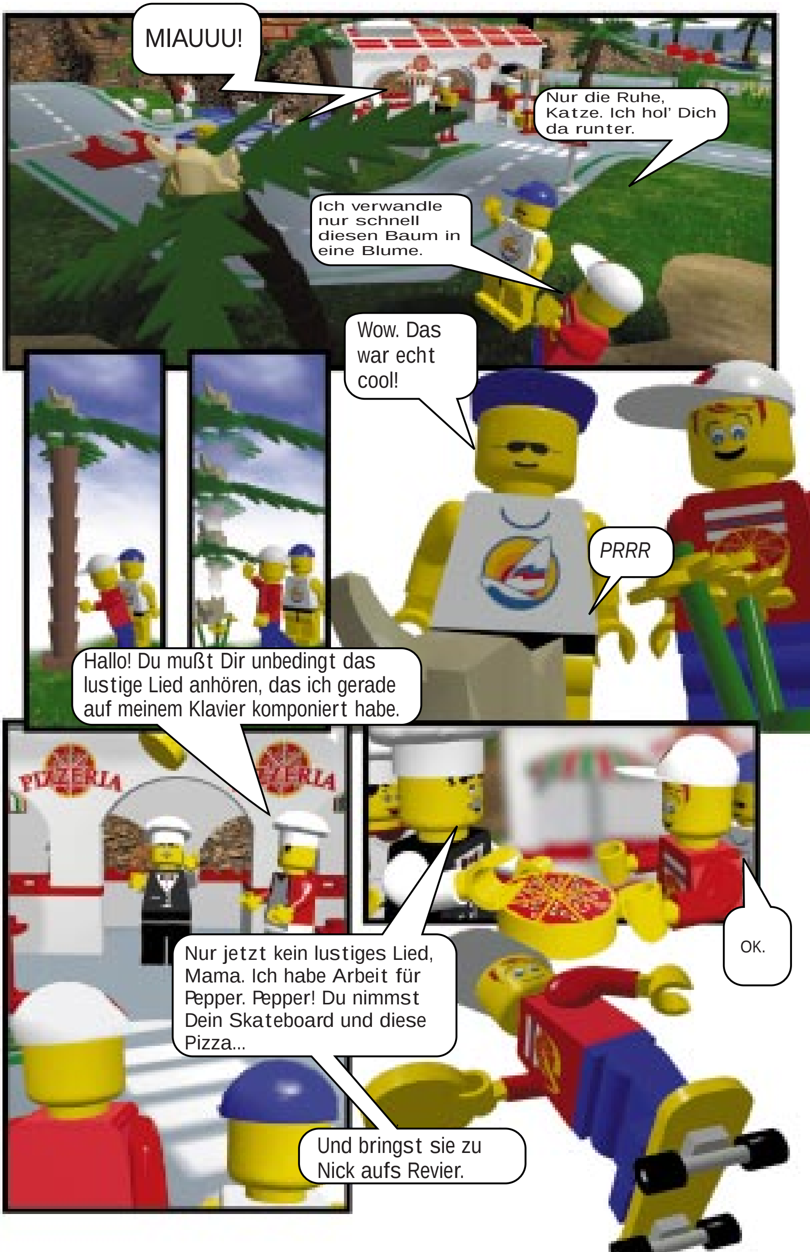
Wenn Du als Pepper ins Spiel gehst, kannst Du alles auf der Insel verändern. Klick einen Baum an. Was passiert? Klick eine Figur an. Was macht sie dann? Je nachdem, in welche Figur Du schlüpfst, erhältst Du bestimmte Fähigkeiten. Was passiert, wenn Du Nick bist? Oder Laura? Man sagt, sie könne die Stimmung von Leuten beeinflussen.

Vergiß nicht, daß Du beim Sichern Deines Spiels auch eine Kopie der von Dir gestalteten Insel speicherst, mit allen Änderungen, die Du gerade vorgenommen hast.

Ein Fahrzeug wählen ist genauso leicht. Klick einfach das Fahrzeug Deiner Wahl an, und schon kann's losgehen! Du steigst ein und heizt los!

Ab und zu brauchen Figuren Deine Hilfe. Sie haben etwas, das Du auf Deinem Einsatz brauchst. Wenn Du Lust dazu hast, klickst Du einfach an, was sie Dir anbieten und befolgst dann ihre Anweisungen.

Wenn Du nicht in der Stimmung bist, anderen zuzuhören, kannst Du einfach die Leertaste drücken. Damit werden sie kurzerhand abgewürgt und sind noch nicht mal böse darüber.





WICHTIGER HINWEIS: SPASS HABEN IST PFLICHT!

Inzwischen weißt Du ja, wie Du Dich wie ein absoluter Profi über die Insel bewegen kannst. Aber hast Du schon die Jukebox entdeckt? Und wie steht's mit der Höhle? Du bist hiermit eingeladen, alles gründlich zu erforschen. Klick einfach alles Mögliche an - die ***LEGO® Insel*** geht nicht so leicht kaputt. Und Du weißt ja nie, was so passiert.

Wenn Du zum Abendessen nach Hause mußt oder Hausaufgaben zu machen sind, dann klickst Du einfach das “i” in dem Kreis an. So kommst Du direkt zum Infozentrum. Du kannst es durch die Tür auf der rechten Seite wieder verlassen. Wenn Du es aber wirklich eilig hast, drückst Du einfach “Alt” und “F4”, um das Spiel zu beenden.



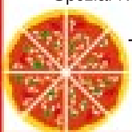
Wenn Du gehst, sichert der Computer automatisch das Spiel. Die ganze Insel wird dann mit allen von Dir vorgenommenen Veränderungen gespeichert. Und ich achte darauf, daß niemand etwas damit anstellt, damit Du später weiterspielen kannst.



LEGO INSEL PIZZERIA

Sicherlich der beste Ort auf der Insel zum Essen - aber auch der einzige!

Ungefähr vor einer Ewigkeit hat Papa Brickolinis Papa die erste Pizzeria der *LEGO® Insel* eröffnet und die erste Pizza der Insel gebacken. Es war einfach perfekt! Auch heute versucht Papa, seine köstlichen Kreationen zu verfeinern, indem er noch tollere Toppings, noch köstlicheren Käse und schmackhaftere Soßen anbietet. Wenn Du also Papas Spezial Nr. 1 nicht so gern magst, schmeckt Dir bestimmt die Spezial Nr. 2 oder die Nr. 3 oder die Nr. 4 oder die Nr. 5, die Nr. 6, die Nr. 7, die Nr. 8, oder...!



Wir garantieren blitzschnelle Lieferung.
Sonst feuern wir den Ausfahrer. LEGO Insel Pizzeria:
Nur ein Steinwurf vom Strand!



KRANKENHAUS
DER LEGO® INSEL



Stell Dir bloß mal vor:

Dein Kopf fällt ab.

LÖSUNG:
Das Krankenhaus der *LEGO Insel*

Im Nordosten der Insel



Dr. Klicks



Hubbis Tankstelle

Power im Tank!





Was WIR nicht haben, braucht IHR nicht!

Benzin mit Turboantrieb aus unseren superschnellen Pumpen

Bauen ist unser Geschäft ! Wir haben mehr Autoteile, als Du jemals Steine gesehen hast!



WENN DU ZURÜCKKOMMEN WILLST...

...auf die ***LEGO® Insel***, dann bin ich schon da. Klick einfach das Große Blaue Steinbuch im Infozentrum an, wenn Du ankommst. Wenn Du ein gesichertes Spiel wiederaufnehmen willst, klickst Du einfach das Häkchen neben dem betreffenden Spiel an. Oder beginne ein neues Spiel, um ein völlig neues Abenteuer zu starten. Die Entscheidung liegt bei Dir. Klingt eigentlich recht einfach, oder? Ist es ja auch. Und genauso mag ich es auch. Klick mich einfach an, wenn Du noch irgendwelche Fragen hast. Faß dich aber kurz... Ich muß mich mit ein paar Steinen befassen!

SEI, WER DU WILLST,

wo auch immer Du willst. Schau Dir die Karte im Infozentrum an. Wenn Du dort einige Schaltflächen anklickst, erzählt Dir Rudi Radio alles Wissenswerte darüber. Wenn Du dort schon rumstehst, kannst Du auch gleich die Bilder der Figuren anklicken. Dann läuft jeweils ein kurzer Film über sie ab. Um die Figur zu wählen, die Du sein willst, mußt Du das betreffende Bild an einen Standort auf der Karte ziehen. Du fliegst dann sozusagen über die Insel und landest direkt in ihren LEGO Fußstapfen.

ALLE SIND VERSCHIEDEN.

Wenn Du die Rolle von Pepper übernimmst, erwarten Dich andere Abenteuer, als wenn Du Dich für Laura entscheidest. Außerdem hast Du als Laura ganz andere Fähigkeiten. Nur mal ein Beispiel: Als Mama Brickolini kannst Du Blumen durch Anklicken zum Singen bringen. Wenn Du dann als Pepper zu genau dieser Blume gehst und sie anklickst, verwandelt sie sich in einen Baum! Du kannst viele Dinge auf der Insel individuell gestalten und ganz lustige Sachen machen - je nachdem, wer Du bist und was Du tust.

AUTOS, MOTORRÄDER, FAHRRÄDER UND MEHR

Du kannst auf der LEGO® Insel unter neun Arten von Fahrzeugen auswählen und dann eines davon fahren. Du mußt nicht mal um Erlaubnis fragen! Klick einfach eines an, und schon sitzt Du hinterm Steuer oder Lenker und kannst losdüsen. Die verschiedenen Fahrzeuge haben unterschiedliche Armaturenbretter mit Tankuhren und Tachometern, also probier sie alle mal aus. Einige verfügen sogar über versteckte Karten (Tip: Halte Ausschau nach einer grauen Leiste). Bewege die Maus, und Du fährst los. Wenn Du das Fahrzeug verlassen willst, klickst Du einfach Deine gelbe LEGO Hand am Bildschirmrand an.





EINE MENGE ZUM ANSCHAUEN...

...und jede Menge auszuprobieren. Auf der ***LEGO® Insel*** kannst Du Dir ungefähr 14 verschiedene Standorte anschauen - und dann noch jede Menge interessanter Dinge dazwischen! Alles Mögliche kann passieren, wenn Du Dich erstmal ans Erkunden machst. Einige der Gebäude verändern sich oder wackeln, wenn Du sie anklickst. Auf diese Weise kannst Du die Insel ganz nach Deinen Vorstellungen gestalten. Wenn Du andere Gebäude anklickst, öffnen sich die Türen, und Du bist urplötzlich im Innern. Dort gibt es jede Menge aufregender Dinge zum Ausprobieren.

Aber halte dabei immer noch Ausschau nach dem Steinbrecher. Wenn Du nicht Acht gibst, bricht er vielleicht aus dem Gefängnis aus und macht sich an die Zerstörung der Insel. Weil wir diese Insel gebaut haben, nehmen wir das sehr persönlich. Wenn Du uns nur irgendwie helfen kannst, wären wir Dir unheimlich dankbar.

TRICK

Klick einfach das Skateboard Deiner Wahl an, und schwuppdiwupp... schon bist Du drauf. Allerdings kann das wie im richtigen Leben sehr knifflig werden - macht aber auch ‘ne Menge Spaß. Wenn Du die Maus nach links ziehst, bewegst Du Dich nach links. Bißchen mehr Tempo? Nach vorne bewegen, bringt mehr Tempo. Besteht die Gefahr, daß Du in irgendwas reinrast? Schnell, zieh die Maus in Deine Richtung! Und nicht vergessen: Du kannst auch die Pfeiltasten verwenden!

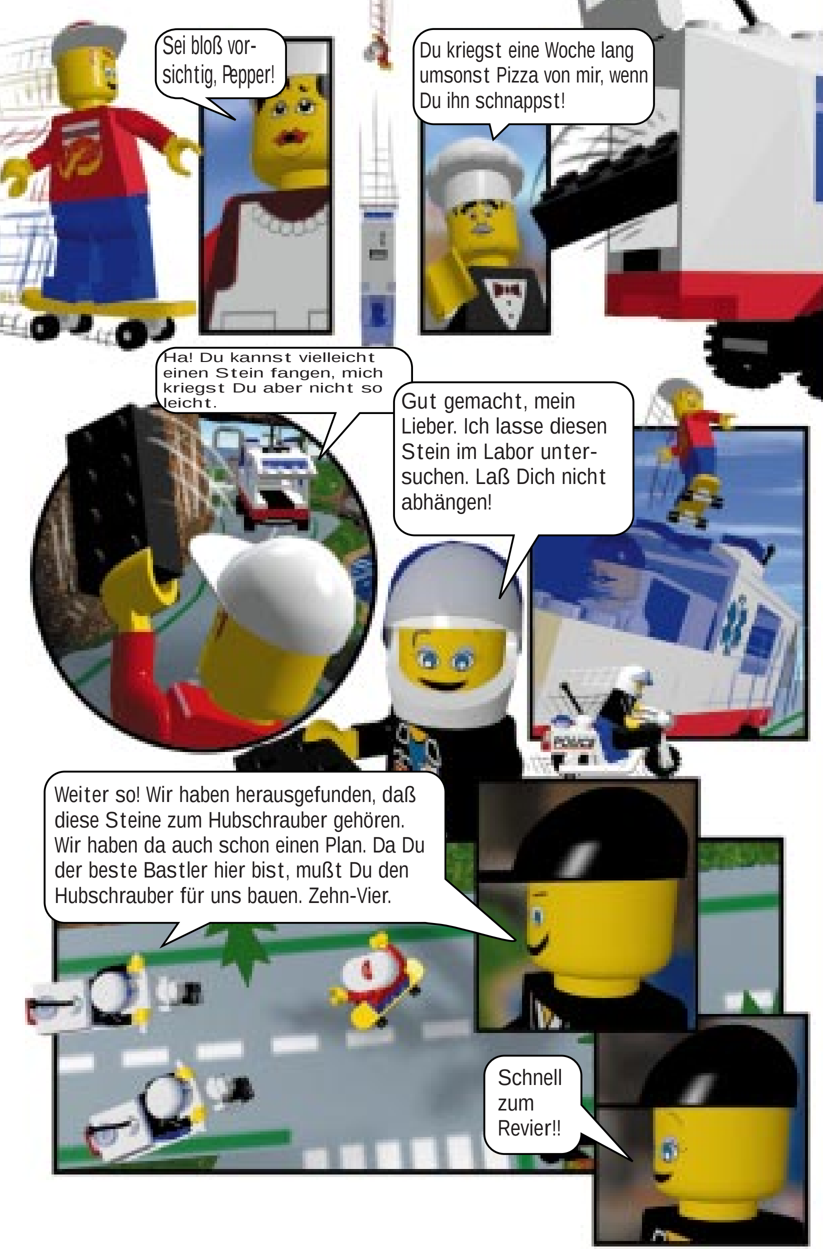
KLICK

Wenn Du genug vom Skateboard-fahren hast, klickst Du einfach Deine LEGO® Hand an.

STEINEGLÜCK

Wenn Du auf den Steinbrecher triffst und er einen Stein nach Dir wirft, versuch, ihn Dir zu schnappen! Der könnte Dir später als Beweisstück dienen. Um den geworfenen Stein aufzunehmen, klickst Du ihn einfach an. Er wird dann an einem sicheren Ort für Dich aufbewahrt.





HÖRT, HÖRT!

Jeder Bewohner der Insel hat seine eigene Meinung, die er Dir auch gerne mitteilt. Je länger man die Bevölkerung der ***LEGO® Insel*** kennt, desto besser versteht man ihre kleinen Eigenheiten. Nicht jeder hier ist beispielsweise so ein aufmerksamer Zuhörer wie Mama - ich glaube daher alles, was sie so hört. Allerdings ist sie etwas kurzsichtig, deshalb bin ich immer etwas skeptisch, wenn sie mir erzählt, was sie gesehen hat. Ich bin nur ein wenig vorsichtig, und das scheint zu helfen. Das, und daß ich alles mit Humor nehme...

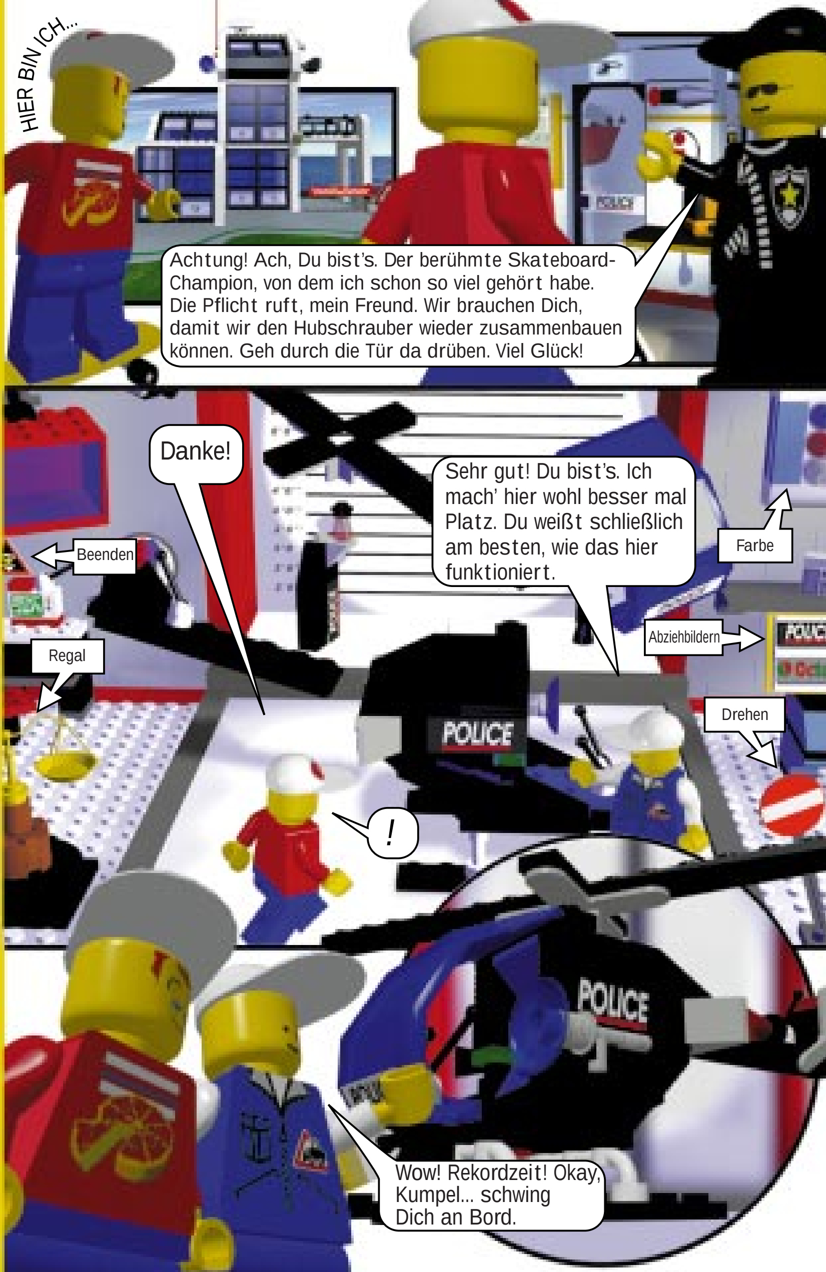
Natürlich ist es völlig in Ordnung, daß alle Leute verschieden sind. Tritt einfach mal in ihre Fußstapfen, um herauszufinden, wie die Welt aus ihrer Sicht aussieht. Jede der fünf Hauptfiguren kann ihre Welt auf unterschiedliche Weise ändern. Sagte ich das bereits? Oh, naja, am besten ist es, wenn Du's selbst mal ausprobierst - selbst ich mit meinen überragenden sprachlichen Fähigkeiten finde es etwas schwierig, das zu beschreiben. Denk dran: Wenn Du keine Zeit hast, anderen zuzuhören, drück einfach die Leertaste.

KLOPF KLOPF...

Auf der ***LEGO® Insel*** ist es sehr einfach, durch Türen zu gehen. Klick einfach eine Tür an, und sage “Sesam, öffne dich”. Kleiner Scherz von mir! Eigentlich brauchst Du gar nichts zu sagen, anklicken genügt...

KLICK KLICK

Wenn Du im Polizeirevier bist, siehst Du eine weitere Tür. Durch diese Tür gelangst Du in den Raum, in dem Du einen Hubschrauber bauen kannst. Eigentlich kannst Du leicht rausfinden, wie’s geht, aber wenn Du irgendwelche Probleme hast, taucht unser Freund Ingo Nöhr auf, um Dir zu helfen. Wenn Du fertig bist, klickst Du das dreieckige Schild an, um den Raum zu verlassen. Geh dann zum Gefängnis, wo der Hubschrauber auf Dich wartet.





GREIF NACH DEN STERNEN!

Jetzt wo er gebaut ist, mußt Du den Hubschrauber auch fliegen - das ist eines meiner Lieblingsfahrzeuge. Funktioniert eigentlich fast wie die anderen. Du weißt schon, vorwärts bedeutet vorwärts und so weiter. Du solltest aber trotzdem die vielen Extras auf dem Armaturenbrett ausprobieren, z. B. die Lande- und Startfunktionen. Manchmal füge ich aber noch eine meiner Erfindungen hinzu, die Du dann ausprobieren kannst. Ich experimentiere ja immer ein bißchen mit der Turbo-Pizzaschleuder, das ist wohl auch meine schmackhafteste Erfindung. Mit dem einen Knopf kannst Du Pizza abfeuern und mit dem anderen Krapfen. Ist ziemlich wirksam, wenn ich mal so sagen darf. Falls Du die Pizzaschleuder nirgendwo sehen kannst, habe ich sie wahrscheinlich gerade zur Reparatur in meinem Labor.

IGITT!

Wenn der Steinbrecher entkommt, bringt uns das alle ganz schön aus dem Gleichgewicht. Wir verlassen uns darauf, daß Du uns dabei hilfst, ihn wieder hinter Gitter zu bringen. Wenn Du das nicht tust, macht er die Stadt dem Erdboden gleich. Das kannst Du mir ruhig glauben, ich kenne ihn gut - dieser Typ ist völlig daneben. Du mußt für uns den Hubschrauber fliegen und die ganze Aktion koordinieren. Dabei mußt Du allerdings eng mit Nick und Laura zusammenarbeiten, wenn wir ihn schnappen wollen.

AUF GEHT'S!

Wenn Du erstmal in der Luft bist, mußt Du einfach mit der Turbo-Pizzaschleuder richtig zielen und den Steinbrecher mit Pizza beschießen. Das dürfte ihn eine Zeitlang ablenken. Während er dann so richtig reinhaut, kannst Du Nick und Laura mit ein paar Krapfen versorgen. Die beiden verbrauchen da unten nämlich ganz schön Kalorien. Fliegen, Pizzas schleudern, Krapfen abfeuern, ich frage mich, wie Du das alles schaffst! Ich persönlich hab's ja nicht so mit der Pizzaschleuder - aber erzähl das bloß keinem, okay? Du wirst eine Reihe von Lämpchen auf dem Hubschrauber-Armaturenbrett bemerken. Die hab' ich da angebracht, als ich die Turboschleuder montiert habe. Jedes steht für ein Gebäude auf der Insel. Wenn der Steinbrecher ein Gebäude zerstört, geht das Lämpchen aus. Sind alle Lämpchen ausgegangen, dann war's das. Die Insel ist hinüber, und der Steinbrecher hat gesiegt. Bäh - entsetzliche Vorstellung!

ENDE

Wenn es Zeit wird, die Insel zu verlassen und nach Hause zu gehen, gehst Du einfach zum Infozentrum. Wenn Du in Eile bist, drückst Du einfach die ESC-Taste. Oder klick das "i" im Kreis an, wenn Du es irgendwo siehst.

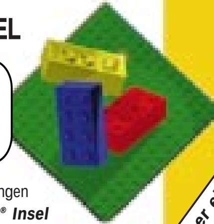
Wenn das Infozentrum in Sicht ist, kannst Du es auch einfach direkt anklicken. Bist Du dann dort, entscheide Dich für den Ausgang rechts neben dem vordersten Tisch, um das Spiel zu verlassen. Wie immer stehe ich jederzeit zur Verfügung, wenn Du Hilfe brauchst.



BIS SPÄTER!



SPÜRNASENSPIEL



Einen Fall zu lösen, ist so, als ob Du etwas baust. Hinweise sind wie Steine.

Versuche, die folgenden Äußerungen den richtigen Figuren der ***LEGO® Insel*** zuzuordnen. An Deinem Ergebnis kannst Du dann erkennen, ob Du eine gute Spürnase bist. Wie viele schaffst Du wohl in 15 Minuten? Viel Glück!

Zehn-Vier, Ende.

- **B** "Ich bring' dir das Tanzen bei!"
- **U** "Ich trage immer eine Kopfbedeckung."
- **G** "Aber der Laden ist wegen Umbau geschlossen."
- **W** "Ich hab' zig Autos gebaut."
- **C** "... wie LEGO Stein an LEGO Stein."
- **O** "Hier ist LEGO Radio."
- **N** "Bitte die Motoren starten."
- **F** "Nichts kann meine Steine erweichen."
- **A** "Du bist der Mozart der Pizza."
- **I** "Was sind überhaupt Ellbogen?"
- **K** "Halte dich immer links von den Bojen."
- **R** "Willst du jetzt eine helfende Hand oder ein stützendes Bein?
- **T** "Regen, Schnee, Nebel und Hagel."
- **L** "Schon mal Steine in den Weg gelegt bekommen?"
- **V** "Velcomen, Bienvenu, Konichewa!"
- **P** "Du bist verhaftet!"
- **S** "In 5 Minuten muß ich in der plastischen Chirurgie sein."
- **M** "Du hast nicht den Kieselstein einer Chance."
- **H** "Auf die Plätze, fertig, los! Der Letzte ist ein Stolperstein!."
- **Q** "Ich hab' letzte Woche den Kopf verloren."
- **E** "Ich pushe immer noch mongo-footed..."
- **D** "Wenn's sein muß, kann ich ganz schön hart sein..."
- **J** "Ein Baum... nein, zwei... ach..."

_____ Ingo Nöhr (3)	_____ Lola L. (6)	_____ Steinbrecher (3)
_____ Enter (5)	_____ Nobbi K. (4)	_____ Hubbi K. (6)
_____ Mr. Super (6)	_____ Pepper (2)	_____ Return (3)
_____ Rudi Radio (1)	_____ Mark Kohle (4)	_____ Mama B. (2)
_____ Paco K. (3)	_____ Laura (3)	_____ Papa B. (1)
_____ Emma (5)	_____ Boxen-Mädchen (1)	_____ C.D. Rom (3)
_____ Dr. Klicks (1)	_____ Postomat (1)	_____ Gretchen G. (5)
_____ Nick (3)	_____ Infomaniac (1)	



GESAMTPUNKTZAHL................. (Antworten auf Seite 24)

Anfänger (0 bis 5)	Sergeant (35 bis 44)
Officer (6 bis 14)	Lieutenant (45 bis 54)
Detective (15 bis 24)	Captain (55 bis 64)
Corporal (25 bis 34)	Chief (über 65)

Start___________ **Ende**___________ **Gesamtzeit**_________

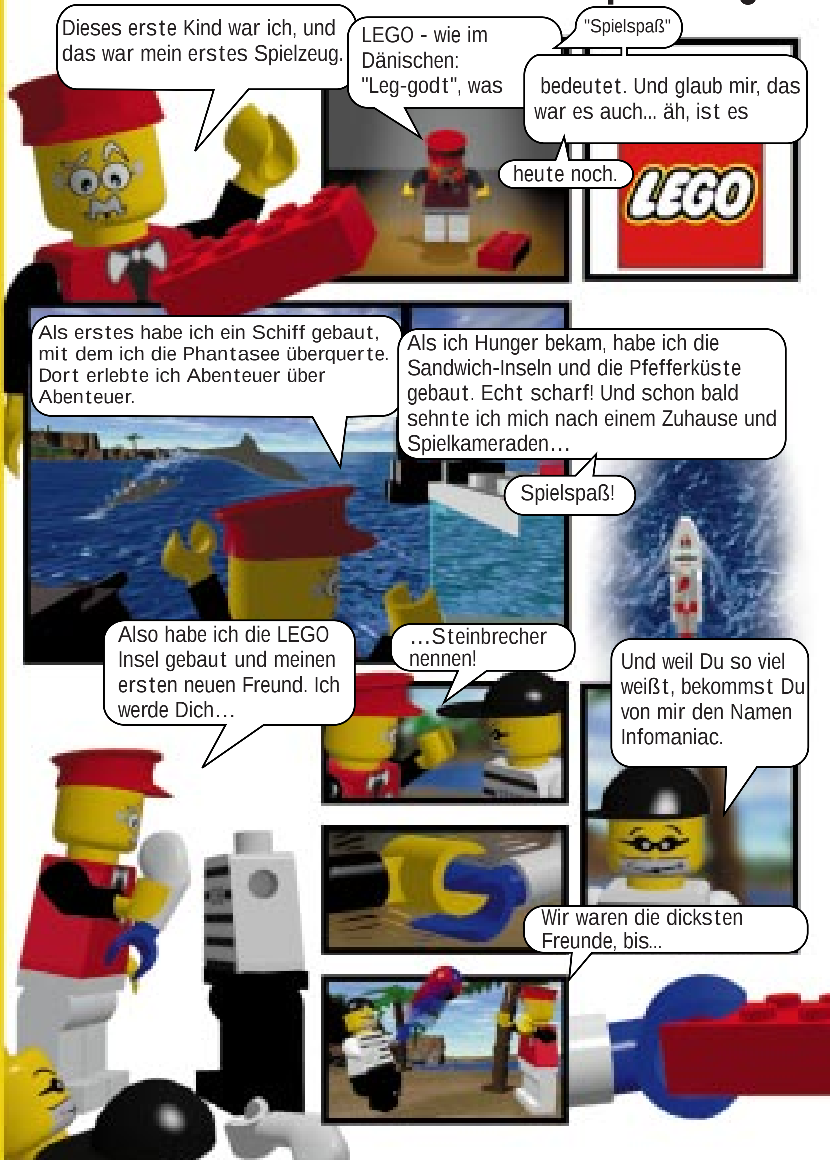
Hast Du es in weniger als 15 Minuten geschafft?

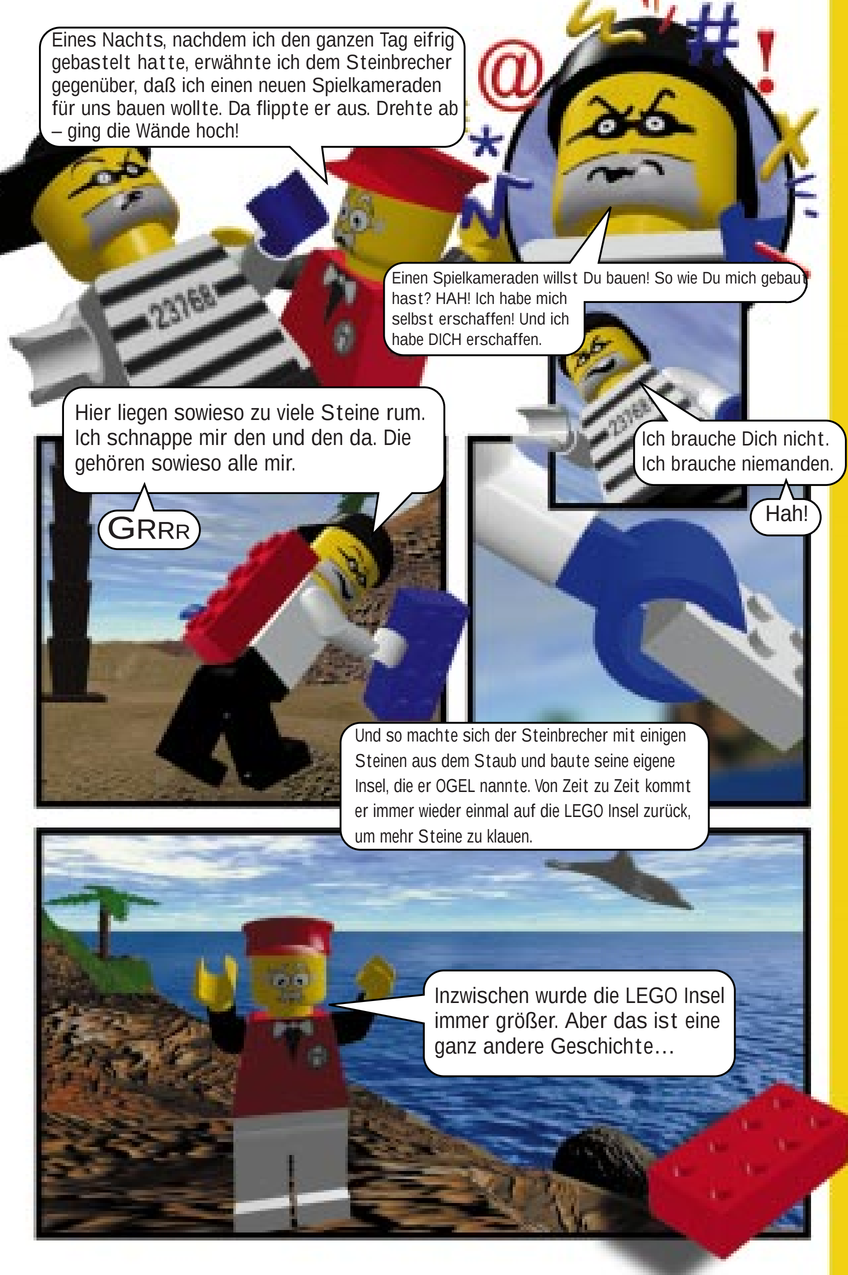


Vor Urzeiten bekam das erste Kind auf der LEGO Insel sein erstes Spielzeug.

LOS GEHT'S LEGO®!

LEGO wurde 1932 von Ole Kirk Kristiansen gegründet. Sein Enkel Kjeld Kirk Kristiansen ist heute der Präsident der Firma. Hast Du eigentlich gewußt, daß das LEGO Spielzeug ursprünglich aus Holz war? Heute verbringen Kinder in über 130 Ländern jährlich 5 Milliarden Stunden damit, mit LEGO Steinen zu spielen und zu bauen. Und ab sofort können sie nicht nur mit echten, sondern auch mit virtuellen LEGO Steinen spielen.





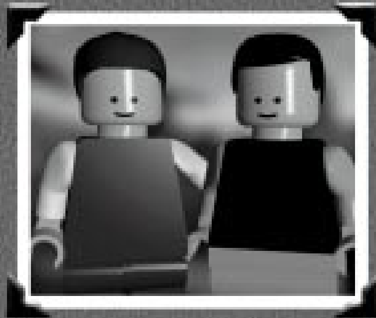
ALLERLEI SCHLAUE SACHEN

Die einmaligen Begabungen und Interessen der Figuren, die die ***LEGO® Insel*** bewohnen, beruhen auf von Harvard durchgeführten Forschungen im Zusammenhang mit der Theorie der multiplen Intelligenz. Diese besagt, daß der Intelligenzquotient allein noch lange nicht die entscheidenden Unterschiede zwischen Individuen erklärt. Er definiert nur sieben Hauptkategorien. Du verfügst über einige oder vielleicht alle dieser Arten von Intelligenz. Die Kategorien sind folgende:

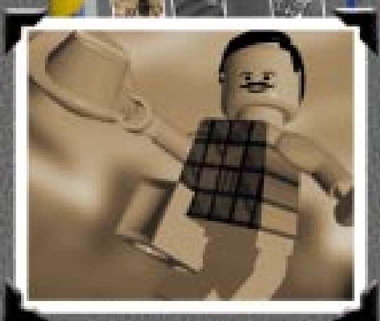
- Musikalisch, wie Mama Brickolini
- Mathematisch, wie Pepper
- Linguistisch (gut im Umgang mit Worten), wie der Infomaniac
- Kinästhetisch (beweglich), wie Papa Brickolini
- Räumlich (guter Orientierungssinn), wie Nick
- Interpersonal (freundlich), wie Laura
- Intrapersonal (nachdenklich), wie der Steinbrecher

Eventuell mußt Du einige dieser Worte erst nachschlagen. Selbst ich mußte das, und mein Wortschatz ist eigentlich ziemlich groß.





Die Familie Roni: Mac und Sandy Abenteurer, die mit ihrem Segelboot, der Gaumenfreude, weitgereist sind und dabei viele interessante Nahrungsmittel gesammelt haben. Peppers Großeltern.



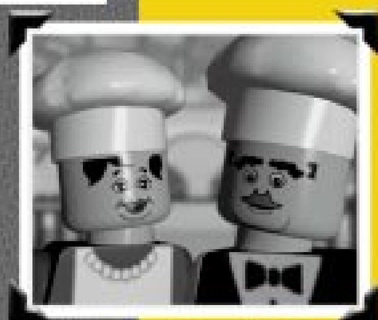
'Remmidemmi' Roni Er war noch ein echter Cowboy und einer der ersten Pioniere der LEGO Insel. Hier ist er nach seinem Sieg in unserem ersten Rodeo vor zig Milliarden Jahren zu sehen.



Bologna Roni Entweder war er der stärkste und mutigste Abenteurer, den die LEGO Insel jemals gesehen hat oder einfach nur ein guter Geschichtenerzähler. Eines Tages verschwand er einfach und ließ seinen Sohn Pepper auf der Insel zurück.

Die Familie Brickolini:

Der Papa von Papa erfand die Pizza, oder zumindest machte er so einzigartige Pizza, daß man meinen konnte, man probierte sie zum allerersten Mal. Heute hat Papa die Kunst des Pizzabackens zusammen mit Mama zur Perfektion gebracht. Es heißt, Mamas Vorfahren hätten die Musik erfunden, was stimmen könnte. Schließlich ist Mama eine hervorragende Klavierspielerin. Gerüchten zufolge war Mama, bevor sie Papa heiratete, eine Klickaus, ein Mitglied der Königsfamilie von Architektonien. Mama und Papa sind die stolzen Adoptiveltern von Pepper, dem Skateboard-Champion der ***LEGO Insel.***



NOCH MEHR SCHLAUE SACHEN

Hat jemand schon mal sowas zu Dir gesagt, oder hast Du es schon mal jemanden sagen hören:

"Er ist der geborene Künstler - seine Hand fliegt nur so über das Papier."

"Wow, dieser Typ ist schneller als eine Rakete!"

"Er kann zwar nicht besonders gut lesen, aber er ist ein echter Bastelfreak."

"Sie ist ein Mathegenie - besser als jeder Taschenrechner."

"Sie singt wie ein Engel."

"Er ist ein Videospielgenie."

"Sie hat ein fotografisches Gedächtnis."

Das sind alles verschiedene Arten von Intelligenz, über die Du irgendwann in Deinem Leben verfügst. Mozart war erst 4 Jahre alt, als er seine ersten Kompositionen verfaßte. Grandma Moses begann erst im Alter von 75 Jahren zu malen! Wenn es um Intelligenz geht, ist es nie zu früh oder zu spät.

UND...

Wissenschaftler in Boston haben festgestellt, daß man am besten durch Erfahrung lernt. So wird die Fähigkeit erworben, Probleme eigenständig zu lösen, und man erhält Einblick in weitere neue Gebiete. Es ist nicht einfach, aber sehr wichtig, herauszufinden, wie man am besten lernt.

Aus diesem Grund hoffen die Entwickler der LEGO® Insel, daß Du die Insel erkundest und viel Spaß dabei hast. Du findest hoffentlich bald heraus, daß wir alle die Welt auf unterschiedliche Weise sehen. Trotzdem können wir zusammen nach Lösungen suchen, die uns allen helfen. Vielleicht entdeckst Du sogar eine Begabung in Dir, die Dir nie zuvor aufgefallen ist. Viel Spaß! Und sag uns, wie es Dir gefallen hat...





Das ist mein Lieblingsfoto. Es wurde beim ersten Picknick auf der LEGO Insel vor zig Milliarden Jahren aufgenommen. Zu sehen sind: Nick, Laura, Pepper, Mama und Papa Brickolini, Hubbi Klump, Nina Block, Paco Klick, Lola Liebig, Mark Kohle, Rod Grünstein, Gretchen Greifer, Doktor Klicks, Jonas Meckerstein, Polly Popp, Ingo Nöhr, Nobbi Klett, Return und Enter, Stöpsel Stein, Susi Sorglos, Captain D. Rom, Tobias Grübchen, Hans Dampf, Wilma und Willi Witzstein, Margaret Patricia Stop, Postomat, der Steinbrecher und ich…

…der Infomaniac natürlich.

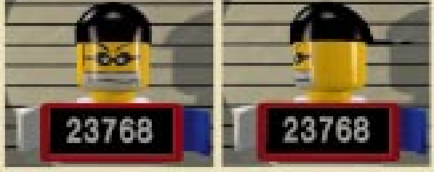
Kamerascheu: Mr. Super, Rudi Radio, das Skelett des Piraten Captain Klick, Mr. und Mrs. Polywanna (das Papageienpärchen) und Ms. Jingle.

Wie haben sie das gemacht?

Es hat echt Spaß gemacht, dieses Spiel zu entwickeln. Allerdings war es auch eine Menge Arbeit. Nachdem die ersten Entwürfe erdacht waren, hat sich ein geniales Team von Grafikern und Programmierern daran gemacht, diese Ideen am Computer umzusetzen. Die kreativen Köpfe von Mindscape haben ein detailgenaues Modell der LEGO® Insel gebaut. Mit Hilfe eines 3D-Grafikprogramms schufen die Grafiker dann anhand dieses Modells eine Computerinsel. 3D kann einem Computer aber ganz schön zu schaffen machen. Deshalb hat das Team monatelang daran gearbeitet, alles zur Perfektion zu bringen.

Die Figuren verfügen über ausgeprägte Persönlichkeiten. Einige alberne Genies haben tonnenweise Scripts verfaßt, aus denen man mindestens 5 Filme hätte machen können. Währenddessen entwickelten die Programmierer die Baubereiche und Rennspiele und testeten sie mit Kindern aus der ganzen Welt.

Nachdem die Scripts fertig waren, verliehen Schauspieler im Studio den Figuren ihre Stimmen. Diese Dialoge wurden dann synchronisiert. Die Gesichteranimationen wurden dann in die dreidimensionalen LEGO Figuren implementiert. Hunderte von Animationen wurden erdacht. Schließlich wurde die Musik für die verschiedenen Schauplätze der LEGO Insel aufgenommen. Anschließend wurde alles immer wieder getestet, bis schließlich eine Master-CD fertiggestellt wurde. Und dann wurde das Spiel verpackt und an die Geschäfte geliefert. Bis es endlich bei Dir landete.



G E S U C H T

Wegen Verbrechen gegen die Insel und ihre Bevölkerung

DER STEINBRECHER

Größe: Wie alle anderen auch.

Besondere Kennzeichen: Mit Zahlen bedrucktes Shirt, Augenmaske, unrasiert, kleiner Schnurrbart. Geflohener Sträfling: bewaffnet und gefährlich. Verbrechen: Zerstörung, **Vergehen:** schlechte Witze, Stehlen von Steinen und das Allerschlimmste: Beleidigen von Mama.



Auf Distanz bleiben und umgehend Nick oder Laura benachrichtigen.



ANTWORTEN - SPÜRNASENSPIEL

W	Ingo Nöhr (3)	S	Dr. Klicks (1)	D	Laura (3)	Q	Return (3)
R	Enter (5)	C	Nick (3)	N	Boxen-Mädchen (1)	A	Mama B. (2)
U	Mr. Super (6)	H	Lola L. (6)	T	Postomat (1)	B	Papa B. (1)
O	Rudi Radio (1)	L	Nobbi K. (4)	V	Infomaniac (1)	P	C.D. Rom (3)
K	Paco K. (3)	E	Pepper (2)	F	Steinbrecher (3)	M	Gretchen G. (5)
G	Emma (5)	J	Mark Kohle (4)	I	Hubbi K. (6)		

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG ANRUFEN

IBM & KOMPATIBLE – WIN95-ANWENDER

Bevor Sie unsere Technische Unterstützung anrufen, setzen Sie sich bitte an Ihren Computer, und halten Sie folgende Informationen bereit:

- Gerätemanager-Ausdruck. (Klicken Sie im Gerätemanager Drucken an, und wählen Sie die Option Kombinierte Geräte- und Systemübersicht.)
- Liste aller Punkte in ihrer Autostart-Gruppe. (Klicken Sie das Start-Menü, Programme und dann Autostart an.)
- Name des Mindscape-Programms.
- Version des Programms.
- Art des Speichermediums (CD-ROM oder Diskette).
- **Genaue Beschreibung des Problems und die nötigen Schritte, um es erneut hervorzurufen. Geben Sie alle Fehlermeldungen mit genauem Wortlaut und allen Satzzeichen an, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.**
- Marke und Modell Ihres Computers (z.B. IBM Aptiva, Packard Bell Legend).
- CPU-Chip und Geschwindigkeit (z.B. P133, P150).
- RAM (Arbeitsspeicher, z.B. 16 MB, 32 MB).
- Hersteller und Modellnummer Ihrer Grafikkarte (z.B. Diamond Stealth 64 PCI, Cirrus Logic 542x).
- Hersteller und Modellnummer Ihrer Soundkarte (z.B. Creative Labs Sound Blaster 16 PnP, Ensoniq Ultrasound).
- Hersteller und Modellnummer Ihres CD-ROM-Laufwerks (z.B. Texel DM 5924 external, NEC 6x).

TECHNISCHER KUNDENSERVICE

Falls bei dieser Software technische Probleme, z. B. Funktionsstörungen auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung:

Telefon:	+49-208-9924114
Fax:	+49-208-9924129
Web-Site:	www.mindscape.com
Geschäftsstunden:	Mo, Mi, Fr, von 15:00 bis 18:00 Uhr.
Adresse:	Technische Unterstützung Mindscape GmbH Zeppelinstrasse 321 45470 Mülheim a.d. Ruhr Deutschland

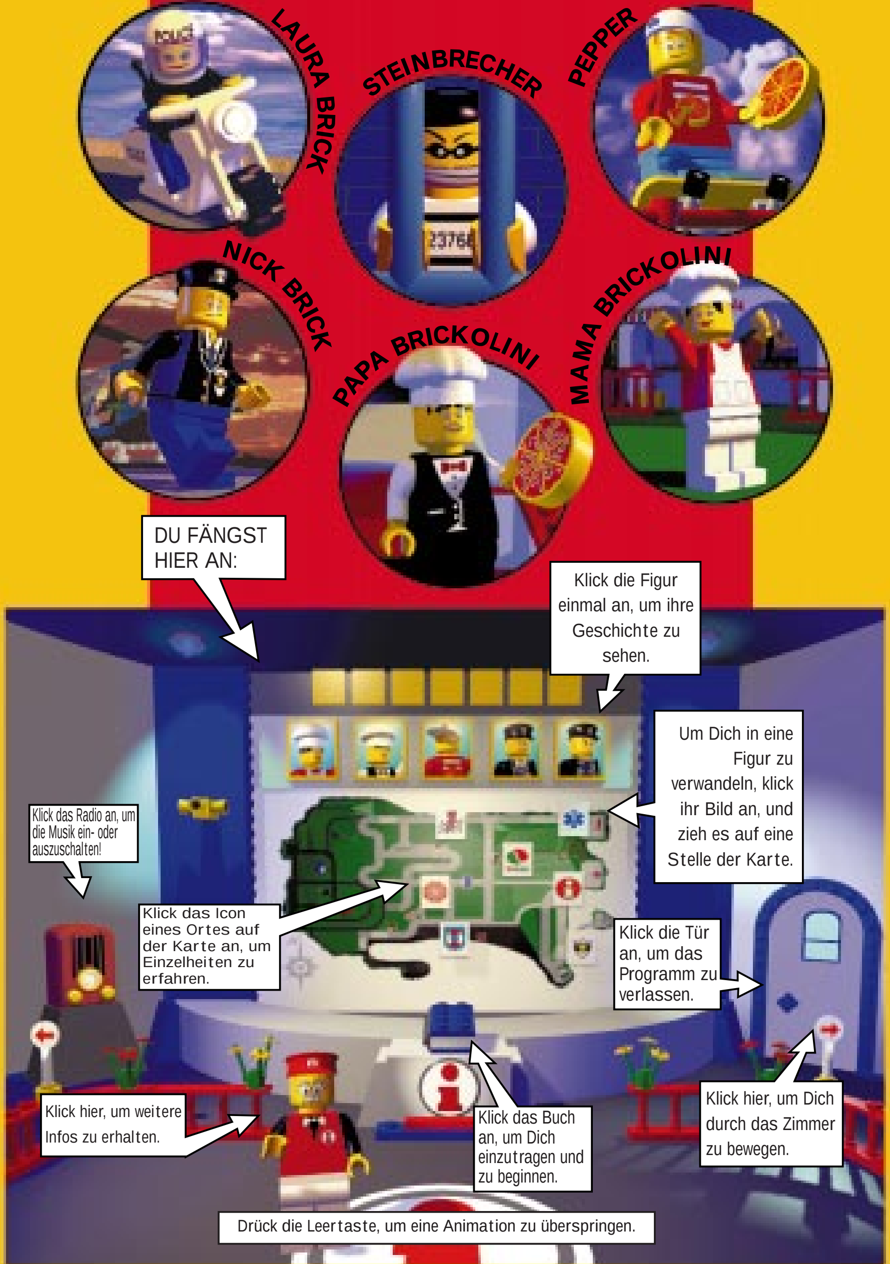
Der Kundendienst wurde nur für technische Probleme eingerichtet.





INDEX

Dieses total abgedrehte, aber hilfreiche Spielhandbuch wurde von einer ganzen Reihe Profis aus dem LEGO® Insel-Team von Mindscape und von ihren Freunden bei Flying Rhino, The Myriad Group, MetroWeb und vielen, vielen anderen entworfen und produziert. Eine Liste der weiteren Mitwirkenden siehst Du, wenn Du das Programm beendest.


LAURA BRICK
STEINBRECHER
PEPPER
NICK BRICK
PAPA BRICKOLINI
MAMA BRICKOLINI
DU FÄNGST HIER AN:
Klick die Figur einmal an, um ihre Geschichte zu sehen.
Um Dich in eine Figur zu verwandeln, klick ihr Bild an, und zieh es auf eine Stelle der Karte.
Klick das Radio an, um die Musik ein- oder auszuschalten!
Klick das Icon eines Ortes auf der Karte an, um Einzelheiten zu erfahren.
Klick die Tür an, um das Programm zu verlassen.
Klick hier, um weitere Infos zu erhalten.
Klick das Buch an, um Dich einzutragen und zu beginnen.
Klick hier, um Dich durch das Zimmer zu bewegen.
Drück die Leertaste, um eine Animation zu überspringen.